

# Programa

## 1. DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	<b>Carreras de Diseño</b>		
CARRERA	<b>Diseño Gráfico</b>		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	<b>02/ 06 C.S (Diseño Gráfico)</b>		
ESPACIO CURRICULAR	<b>Multimedia 1</b>		
RÉGIMEN	<b>Cuatrimestral</b>	CURSO	<b>Tercero</b>
CARGA HORARIA TOTAL	<b>42 hs.</b>		
FORMATO CURRICULAR	<b>Teórica Aplicada</b>		
AÑO ACADÉMICO	<b>2024</b>	CARÁCTER	<b>Obligatorio</b>
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	<b>Tener Aprobada: Diseño Gráfico I, Tecnología I Software. Tener Cursada Regular: Comunicación Visual, Psicología Aplicada al Diseño I.</b>		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	<b>Aprobar previamente: Comunicación Visual, Psicología Aplicada al Diseño I</b>		
EQUIPO DE CÁTEDRA	<b>Profesor Titular: Diseñador Industrial, Especialista en Diseño Multimedial Ariel Amadío</b>		
HORARIOS DE CLASE	<b>Martes de 15:00 a 17:00 hs.</b>		
HORARIOS DE CONSULTA	<b>Martes de 11:00 a 13:00 hs.</b>		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	<b>Sí, 5 alumnos máximo</b>		

## 2. FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Multimedia I tiene como objetivo primordial suplir la necesidad de incorporar un importante paradigma comunicacional a la formación en Diseño. Esta necesidad surge tanto en la dirección creciente de la demanda laboral, como así también en la inquietud de incorporar al perfil del diseñador gráfico competencias que le permitan abordar una actividad que está gravitando, cada día más, dentro de su quehacer profesional en todos los ámbitos.

El diseño multimedial ha ganado autonomía y cuerpo teórico propio en su accionar, y además se encuentra afectando los “modos de hacer y comunicar” de infinidad de actividades a las cuales atraviesa de una forma dramática; que llega inclusive a redefinir muchas de sus incumbencias. A este respecto caben destacar las injerencias que tiene en actividades como la educación, la publicidad y el marketing, los medios de información y comunicación actuales, el entretenimiento, los espacios públicos de ocio y consumo, etc. En este sentido el diseño gráfico se encuentra entre las actividades que se han visto afectadas con más fuerza por este paradigma y esto es debido al hecho de que ambas disciplinas responden al fenómeno global que las subordina: la comunicación interhumana mediada por dispositivos tecnológicos.

Desde la formación de nuestros diseñadores se hace indispensable entonces incorporar los elementos básicos para que se realice un primer abordaje de esta disciplina, para que el alumno en formación cuente con la aproximación a las incumbencias, el “know how”, los flujos de trabajo, la pertinencia de su actividad “madre” del diseño gráfico a los nuevos proyectos multimediales que seguramente deberá enfrentar en la práctica profesional.

El recorte que se busca dar a la asignatura consiste en una aproximación conceptual y práctica abordándola desde sus flancos principales: abordaje de su naturaleza comunicacional, tipologías de productos multimedia, metodología productiva, narrativa audiovisual y narrativa transmedia, entre otros.

### 3. METAS DE APRENDIZAJE/OBJETIVOS

Las **metas de aprendizaje** planteadas para el presente ciclo lectivo son los siguientes:

- Iniciar al alumno en el aprendizaje del diseño y elaboración de publicaciones interactivas multimediales.
- Conocer los procesos de comunicación en el paradigma de la multimedia.
- Retroalimentar conceptos de otros espacios curriculares para producir multimedios y productos transmedia.
- Conocer las diferentes etapas de producción y realización de un producto multimedial.

Los **objetivos** a desarrollar son:

- Desenvolverse con solvencia y autonomía en situaciones complejas en el ámbito de la comunicación, resolviendo problemas profesionales de forma flexible en el marco de equipos de trabajo.
- Conocer y manejar los principales elementos técnicos, estéticos y narrativos del lenguaje audiovisual e interactivo.
- Incorporar el pensamiento en la temporalidad y la interactividad.
- Integrar la comunicación multimedial con las formas tradicionales de comunicación.
- Utilizar el valor de la narrativa para la creación de experiencias interactivas de comunicación.

### 4. CONTENIDOS *(Ejes / Unidades)*

EJE 1:	<b>Conceptos Generales sobre multimedia:</b> Definición conceptual. Características. Los componentes sensibles.
EJE 2:	<b>Interactividad:</b> Definición de Interactividad, Escala cualitativa. Las competencias del usuario.
EJE 3:	<b>Tipologías Multimedia:</b> Clasificación de medios. Interacción y control. Géneros Multimedia.
EJE 4:	<b>Producción Multimedial:</b> Introducción al guión multimedia. Fases de la realización multimedial.
Eje 5:	<b>Narrativa Audiovisual:</b> Los elementos del universo ficcional. Las estructuras Narrativas. Inmersión. Formas de participación.
Eje 6:	<b>Narrativa Transmedia:</b> Concepto. Antecedentes. Los siete principios.

## 5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

En el dictado de esta asignatura se opta por la siguiente metodología:

- Exposición oral del docente sobre las temáticas teóricas, con análisis de casos ilustrativos sobre el tema.
- Discusión de textos en debate con los alumnos, con puesta en común.
- Desarrollo de trabajos prácticos grupales.
- Desarrollo de trabajo práctico integrador.

### Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

Computadora equipada con sistema de audio, software para producción multimedial y con conexión a proyector multimedia, pantalla, pizarra.

## 6. PROPUESTA FORMATIVA VIRTUAL

La estrategia de virtualidad comprende la implementación de distintos correlatos en redes sociales, compartición de material digital, planteos de trabajos para resolver exclusivamente en línea y retroalimentación con los alumnos acerca de los conceptos vistos en clase. La estrategia de redes sociales se implementa con la intención de crear un espacio complementario de la presencialidad para generar los procesos de socialización en el camino de enseñanza - aprendizaje.

EJE TEMÁTICO	<b>Narrativa Transmedia, constelaciones de productos, Técnicas de animación, Comunicación on - line, Gestión de contenido web, Edición de video.</b>		
CARÁCTER	<b>Obligatoria</b>	CARGA HORARIA SEMANAL	<b>Presencial: 2 horas</b> <b>Virtual: 1 hora</b>
COMUNICACIÓN	<b>SINCRÓNICA</b> Encuentros por Google Meet: <a href="https://meet.google.com/ejn-ixwo-yay">https://meet.google.com/ejn-ixwo-yay</a>		
	<b>ASINCRÓNICA:</b> Grupo de Facebook: <a href="https://www.facebook.com/groups/1680674298862142">https://www.facebook.com/groups/1680674298862142</a>  Correo electrónico: <a href="mailto:multimedia@ariel-amadio.com">multimedia@ariel-amadio.com</a>		

ACTIVIDAD ESTUDIANTIL	<b>INDIVIDUAL : Visualización y procesamiento de material publicado en línea en el sitio de cátedra. Resolución de actividades de transferencia publicadas. Publicación de material producido en los grupos cerrados de redes sociales; destinados al intercambio y compartición de trabajos propuestos.</b>
	<b>COLABORATIVA: Conformación de equipos de trabajo para la resolución de actividades prácticas. Exposiciones grupales en línea. Elaboración colaborativa de galerías de trabajo de los</b>
ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN T.I.C.	<b>La actividad virtual tiene como medio central el sitio web de cátedra, coordinado con un grupo cerrado de Facebook, presencia sincrónica mediante encuentros on line y mail de cátedra. También se contempla la posibilidad de publicación de video en plataformas dedicadas a tal fin.</b>
MATERIALES DIDÁCTICOS	<b>Los materiales didácticos de las asignatura se localizan en le siguiente link:</b>
EVALUACIÓN ACTIVIDAD VIRTUAL	<b>La evaluación virtual se realiza sobre el envío de las prácticas propuestas, publicación en grupo cerrado y documentos enviados al correo de cátedra.</b>

#### ENTORNO VIRTUAL

**LINK:**  
<http://ariel-amadio.com/docencia/>

#### EQUIPO DOCENTE

##### **ROLES Y FUNCIONES RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES MEDIADAS CON TIC:**

**Profesor Titular DI ESPC. Ariel Amadio: Gestión general de sitio web de cátedra, creación, edición y publicación on line de materiales digitales para entorno virtual, mediación y tutoría, seguimiento, gestión general de los espacios virtuales, administración técnica y evaluación.**

#### 7. EXTENSIÓN

La cátedra propicia la participación de los alumnos en actividades de la Facultad de Artes y Diseño y otras instituciones, integrando dichas actividades en la evaluación de la materia. Se prevé participar en los eventos de la Semana del Diseño, Semana de las Artes, Feria del libro y en espacios de referentes vinculados a la actividad, que visiten la



## 8. EVALUACIÓN

<p>Criterios de evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Evaluación Continua sobre la participación en clase y trabajos prácticos. Evaluación de 2 (dos) parciales durante el cursado.</li><li>•Elaboración de trabajos prácticos formales, sobre las temáticas desarrolladas durante el cursado.</li></ul> <p><b>Condiciones de regularidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Requisito 1: Deberá tener aprobados el 100% de los prácticos.</li><li>•Requisito 2 : Deberá tener aprobados el 100% de parciales aprobado, ya sea en primera instancia de evaluación o en recuperatorio.</li><li>•Requisito 3: Deberá tener aprobado las actividades propuestas por la cátedra.</li></ul>
--------------------------------	--



<p><b>Criterios de Acreditación</b></p>	<p>Para <b>promocionar</b> la asignatura se deberá cumplir con las siguientes condiciones:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1- Haber aprobado el/los examen/es parcial/es.</li><li>3- Tener aprobado 100% de los trabajos prácticos</li><li>4- Promediar entre examen/es parcial/es y trabajos prácticos una nota igual o superior a <b>7 (siete)</b>.</li></ol> <p><b>Condiciones para el examen final:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•El alumno que <b>PROMOCIONA</b> la asignatura no rinde examen final.</li><li>•El alumno <b>REGULAR</b>, rinde examen final oral a programa abierto.</li><li>•El alumno <b>NO REGULAR</b>, rinde examen final, debiendo cumplimentar una instancia de examen previa, cuya aprobación lo habilitará a rendir examen oral a programa abierto.</li><li>•El alumno <b>RECURSANTE</b>, deberá recurrar la asignatura.</li></ul> <p><b>Aprobación de trabajos prácticos formales:</b> Los trabajos prácticos formales se aprueban con 7 (siete).</p> <p><b>Otras consideraciones</b> Las situaciones especiales de cursado (trabajo, horarios superpuestos, etc.) se arreglan exclusivamente con la cátedra hasta los diez día de iniciado el cursado. Luego de ese plazo no se contemplará ninguna situación especial.</p> <p>Los trabajos prácticos o recuperatorios de prácticos no recibidos por correo electrónico en la fecha estipulada, se considerarán</p>
---	---



Criterios de acreditación	<ul style="list-style-type: none"><li>•El alumno que cumple los tres (3) requisitos enunciados adquiere la condición de <b>alumno regular</b>.</li><li>•El alumno que no cumple al menos uno de los tres (3) requisitos enunciados adquiere la condición de <b>alumno no regular</b>.</li><li>•El alumno que no cumple dos o más de los tres (3) requisitos enunciados: adquiere la condición de <b>alumno recursante</b>.</li><li>•En esta asignatura se contempla la condición de <b>alumno libre por pérdida de regularidad (según normativa vigente)</b>. Los alumnos que adquieran esta condición deberán pautar con la cátedra; en horarios de consulta; la elaboración de un trabajo integrador extra para acceder a la posibilidad de rendir el</li></ul>
---------------------------	---

## 9. BIBLIOGRAFÍA *(Según Normas APA)*

- Bilinkis, S. (2019). Guía para sobrevivir al presente. Buenos Aires: Sudamericana
- Munari, B., & Carrillo, B. M. (2018). Fantasia. Barcelona: Gustavo Gili.
- Steane, J. (2016). Fundamentos del diseño interactivo: Principios y procesos que todo diseñador debe conocer. Barcelona: Promopress.
- Bilinkis, S. (2015). Pasaje al futuro: Guía para abordar el viaje al mañana. Buenos Aires: Sudamericana.
- Brarda, M. C. (2016). Motion graphics design - La dirección creativa en branding tv. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dolors, G. M. (2014). Psicología de la comunicación. Barcelona: Ariel.
- Frascara, J. (2006). El diseño de comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Christian Vanderdorpe: "Del papiro al Hipertexto". Fondo de Cultura Economica. 2003.
- M. Elsa Bettendorf y Raquel Prestigiacomo: "El relato audiovisual". Editorial LongSeller. 2002.
- Alejandro Piscitelli: "Ciberculturas 2.0". Paidos Contextos.
- Fernández-Coca, Antonio: "Producción y diseño para la WWW", Paidos, Barcelona, 1999
- Orihuela- Santos: "Introducción al Diseño Digital". Anaya multimedia, Barcelona, 1999
- Janet Murray: "Hamlet in the Holodeck". Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México. 1998
- Kristof, R., Satrán, A.: "Diseño interactivo". Anaya Multimedia, Barcelona, 1998.
- Guillem Bou Bauzá. "El guión multimedia". Anaya Multimedia, Barcelona. 1997.
- Lourdes Adame Goddard: "Guionismo", Editorial Diana, Mexico. 1991
- Michel Chion: "La audiovisión". Paidós Comunicación.

***DI. Espec. Ariel Amadío***